DAN GLIMNE
FINISH
LINE
THE DICE ACTION GAME
500
QUEEN
GAMES

Het dobbelstenen-actiespel van Dan Glimne
Voor 2-4 spelers vanaf 12 jaar

Als de inzetten stijgen en de weddenschappen afgesloten zijn, dan maak je je op voor de race van je leven!
De opwinding bereikt nieuwe hoogtes in dit slimme dobbelstenen-actiespel, waar je weloverwogen risico's moet nemen, je geld slim moet inzetten en de andere spelers te slim af moet zijn bij het wedden op de paardenraces – ook wel bekend als "de sport der koningen"!

SPELMATERIAAL

• **24 paardenfiches**

• **12 racedobbelstenen**

• **6 kansdobbelstenen**

• **4 zichtschermen**

• **1 scoreblok –**
Dubbelzijdig:
Een kant in het Engels
en een kant in het Duits

• **5 eindfasedobbelstenen**

• **2 gelddobbelstenen**

• **2 actiedobbelstenen**

• **1 spelregelboekje met een overzicht van de dobbelstenen (zie pagina 8)**

SPELVOORBEREIDING

1.) Elke speler neemt een vel van het scoreblok en een pen (niet meegeleverd). Schrijf je naam bovenaan op het scorevel. Elke speler heeft €1000 om in te zetten bij de eerste race!

2.) Elke speler neemt een zichtscherm.

3.) Leg alle 27 dobbelstenen in het midden van de tafel *(of in een dobbelpiste die in het midden wordt gelegd)*; dit is nu de **pool** waaruit je de dobbelstenen kiest die je in je beurt gooit *(als je met 2 spelers speelt, dan leg je een rode, een gele en twee witte dobbelstenen opzij.)*

4.) Schud de 24 paardenfiches gedekt en leg ze *(nog steeds gedekt)* op een stapel in het midden van de tafel.

SPELVERLOOP & DE EERSTE RACE

A) Welke paarden starten in de eerste race?

De bovenste zeven paardenfiches worden een voor een omgedraaid en in een rij naast elkaar neergelegd. Het eerste fiche wordt links neergelegd en het volgende fiche rechts ernaast enz. tot er een rij van zeven paardenfiches ligt. Alle spelers noteren nu op hun scorevel bij “Race nr. 1”, de nummers van deze paarden **in exact deze volgorde.**

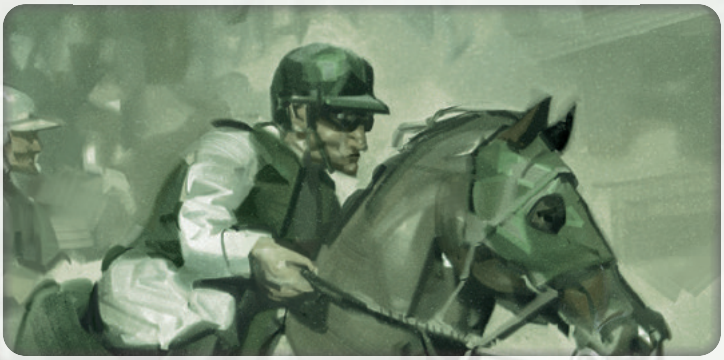
Voorbeeld:
Het eerste getrokken fiche was nummer 8, het volgende was nummer 22, het derde nummer 3 enz. Nadat 7 fiches getrokken en omgedraaid zijn, kan het er zo uitzien – met paard nummer 20 aan de leiding.

B) Hoe wordt er gewed voor de race?

Voordat je gaat wedden moet je de zeven paarden in deze race nauwkeurig **bekijken**! Er zijn favorieten bij *(F, zie onder)* en sommige zijn stabiele dravers *(S, zie onder)*, waarbij deze laatsten niet het risico lopen om gediskwalificeerd te worden tijdens de race. Verder is het natuurlijk van belang of een paard bij de start aan de leiding gaat *(= rechts)* of achter alle andere paarden *(= links)* start. Hoe verder een paard vooraan start (= rechts), hoe gemakkelijker het is voor dit paard om de race te winnen.

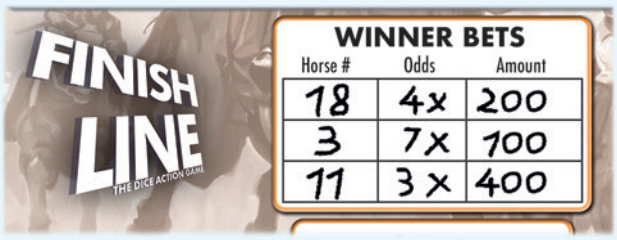
Aan de andere kant hebben de paarden die vooraan starten lagere **uitbetalingsquota** – dit wordt weergegeven door de nummers 2x, 3x, 4x enz. onder de startposities op het scorevel!

Er is geen fysiek geld aanwezig in het spel; in plaats daarvan worden winsten en verliezen met een pen bijgehouden op het scorevel. Je mag wedden op een paard *(of meerdere)* om de race te winnen **(winnend-weddenschappen)**, of op 2 paarden die eerste en tweede worden **(plaatsweddenschappen)**.
Let op – in de eerste race kan niemand meer dan €1000 in totaal inzetten!



Winnend-weddenschappen:

Hier noteer je de nummers van de paarden waarvan je denkt dat ze de race kunnen winnen, samen met de bijbehorende uitbetalingsquota en de inzet op elk paard. **Je mag alleen inzetten in stappen van 100** *(= 100, of 200, of 300 enz.)* en **maximaal op drie paarden!**
Je noteert je weddenschappen **in het geheim achter het zichtscherm**, zodat andere spelers dit niet kunnen zien.



Voorbeeld:
Laten we in het voorbeeld boven aannemen dat je €200 inzet op paard nummer 18, €100 euro op paard nummer 13 en €400 euro op paard nummer 11. Als je deze weddenschappen genoteerd hebt, dan ziet je scorevel er zo uit.

Plaatsweddenschappen:

Hier noteer je de combinatie van twee paarden, waarvan je hoopt dat ze op de eerste en tweede plaats eindigen *(De volgorde van aankomst doet er niet toe – als je een combinatie hebt gekozen van paard nummer 18 en nummer 11, dan maakt het niet uit of paard nummer 18 wint en nummer 11 tweede wordt, of precies omgekeerd.)* De bijbehorende uitbetalingsquota worden berekend door de uitbetalingsquota van de betreffende paarden **bij elkaar op te tellen** – vergeet niet dat dit spel geen exacte weergave van de werkelijkheid is! Dit levert met de afzonderlijke uitbetalingsquota 3x en 4x dus een uitbetalingsquotum van 7x op voor deze weddenschap. Je mag maar op maximaal twee plaatsweddenschappen inzetten!

Voorbeeld:

We nemen verder aan, met de bovenbeschreven startopstelling, dat je een plaatsweddenschap afsluit op paarden nummer 18 en nummer 11 en een andere plaatsweddenschap op de nummers 11 en 20! Dit ziet er dan zo uit op je scorevel.
Let op dat je in deze voorbeelden in totaal €1000 hebt ingezet (winnend-weddenschappen + plaatsweddenschappen) in de eerste race.
Meer kun je niet wedden (maar minder kan wel, als je dat wilt.)

Als alle spelers hun weddenschappen genoteerd hebben, dan kan de eerste race beginnen.

Het is belangrijk dat je al jouw weddenschappen in het geheim noteert, achter je zichtscherm, zodat de andere spelers niet kunnen zien welke weddenschappen je hebt afgesloten!
Pas als de race is afgelopen tonen de spelers hun scorevel, zodat de andere spelers zien welke weddenschappen er zijn afgesloten.

C) Hoe verloopt de race?

De "startopstelling" van de paarden is de volgorde waarin de fiches werden getrokken voor de race *(zie pagina 3)*. De spelers gebruiken nu de beschikbare dobbelstenen, **om tijdens de race telkens weer de volgorde van de paarden te veranderen.** Nadat de laatste beschikbare dobbelsteen gebruikt is, **dan zijn de paarden die in de rij helemaal rechts liggen, respectievelijk op de eerste en tweede plaats geëindigd!**

I De 27 dobbelstenen (= de pool) liggen, voor iedereen goed bereikbaar, in het midden van de tafel. Kies willekeurig een startspeler. Hij of zij kiest drie dobbelstenen uit de pool en gooit ze vervolgens. **De dobbelstenen moeten tenminste twee verschillende kleuren hebben!**

II **De gele eindfasedobbelstenen mogen niet worden gebruikt voordat de paarden het laatste gedeelte van het parcours hebben bereikt** *(= wanneer er nog hoogstens zeven dobbelstenen in de pool aanwezig zijn, plus 2 dobbelstenen die een speler nog voor zich heeft liggen)!*

III De startspeler bekijkt het resultaat van de worp en kiest vervolgens **één** dobbelsteen en **voert het resultaat hiervan uit**. De beide andere dobbelstenen geeft hij door aan de medespeler links van hem.

IV Deze speler kiest een aanvullende dobbelsteen uit de pool, zodat hij nu drie dobbelstenen in handen heeft. Hij gooit deze 3 dobbelstenen, kiest er een uit waarvan hij het resultaat uitvoert en geeft de twee overgebleven dobbelstenen weer door aan de medespeler links van hem. Dit herhaalt zich tot het einde van de race. **Er geldt voortdurend de regel dat de drie dobbelstenen die je gooit tenminste twee verschillende kleuren moeten hebben** *(voor zover dit mogelijk is, als aan het einde van het spel nog maar een kleur over is, dan is het niet anders).*

V Let op dat er op elk paardenfiche lege velden zijn afgebeeld, **waar zojuist gegooide dobbelstenen op geplaatst kunnen worden**, als er een bepaald resultaat is gegooid. Veel van deze geplaatste dobbelstenen zorgen ervoor dat de volgorde van de paardenfiches verandert.

C.1) Wat betekenen de resultaten van de geworpen dobbelstenen?

Dit wordt uitgelegd in het **dobbelstenenoverzicht** op pagina 8 van deze spelregels. Hieronder volgt wat verdere verduidelijking.

C.2) Een paardenfiche met witte dobbelstenen vooruit *(= naar rechts)* bewegen:

Als je met een witte dobbelsteen een hoefijzer hebt gegooid en je kiest deze dobbelsteen uit de drie gegooide dobbelstenen, **dan mag je deze op een paardenfiche naar keuze plaatsen.** Als jij of een andere speler later nog een witte dobbelsteen met een hoefijzer op hetzelfde paardenfiche plaatst, zodat er daar nu 2 liggen, dan **beweeg je dit paard direct een positie naar voren** *(= naar rechts)*. Nadat het fiche naar voren is verplaatst, worden de dobbelstenen voor de rest van deze race uit het spel genomen.

Voorbeeld (met slechts vier paarden):
Er is al eerder een witte dobbelsteen op paard nummer 11 geplaatst en op dit moment is de volgorde in de race als volgt:

Nu ben je aan de beurt om drie dobbelstenen te gooien; een witte dobbelsteen toont een hoefijzer. Je plaatst deze witte dobbelsteen op paard nummer 11, zodat er nu twee van deze dobbelstenen op liggen. Paard nummer 11 wordt nu direct een positie naar voren verplaatst, zoals aangegeven:

Nadat het paard een positie naar voren is verplaatst, worden de beide dobbelstenen met een hoefijzer voor deze race uit het spel genomen. De twee overgebleven dobbelstenen van de worp worden doorgegeven aan de volgende speler.

C.3) Favorieten (F) naar voren bewegen:

Op sommige paardenfiches is de letter **F** *(= favoriet)* afgebeeld. Als je **één** witte dobbelsteen met een hoefijzer op een favoriet paard legt, dan beweegt dit paard **direct** een positie naar voren *(= naar rechts)*, op dezelfde manier als wanneer er twee witte dobbelstenen met hoefijzers hadden gelegen. Een favoriet beweegt zich dus veel gemakkelijker naar voren in het deelnemersveld, iets waar je rekening mee moet houden als je jouw weddenschappen afsluit! Als de favoriet naar voren verplaatst is, dan wordt de witte dobbelsteen op de gebruikelijke manier voor deze race uit het spel genomen.

C.4) Naar voren bewegen met behulp van een rode dobbelsteen:

Als je met een rode kansdobbelsteen een “dubbel hoefijzer” gooit en je kiest ervoor deze dobbelsteen te gebruiken, dan wordt de dobbelsteen op een paardenfiche naar keuze gelegd, met als gevolg dat dit fiche **direct** een positie naar voren beweegt. Hierna wordt de rode dobbelsteen op de gebruikelijke manier voor deze race uit het spel genomen.

Als op het paardenfiche, dat je naar voren hebt bewogen, al andere dobbelstenen lagen *(ongeacht welke kleur)*, dan **blijven** deze hierop liggen, nadat het fiche doormiddel van de rode dobbelsteen met dubbele hoefijzers is bewogen.

C.5) Stabiele dravers (S):

Op sommige paardenfiches is de letter **S** *(= stabiele draver)* afgebeeld. Je mag **GEEN** rode dobbelsteen met het resultaat “zwepen” op zo’n fiche leggen en je mag ook **GEEN** witte dobbelsteen met een hoefijzer, van een stabiele draver nemen en op een ander paard leggen, als je het resultaat van een “tempowisseling” toepast.

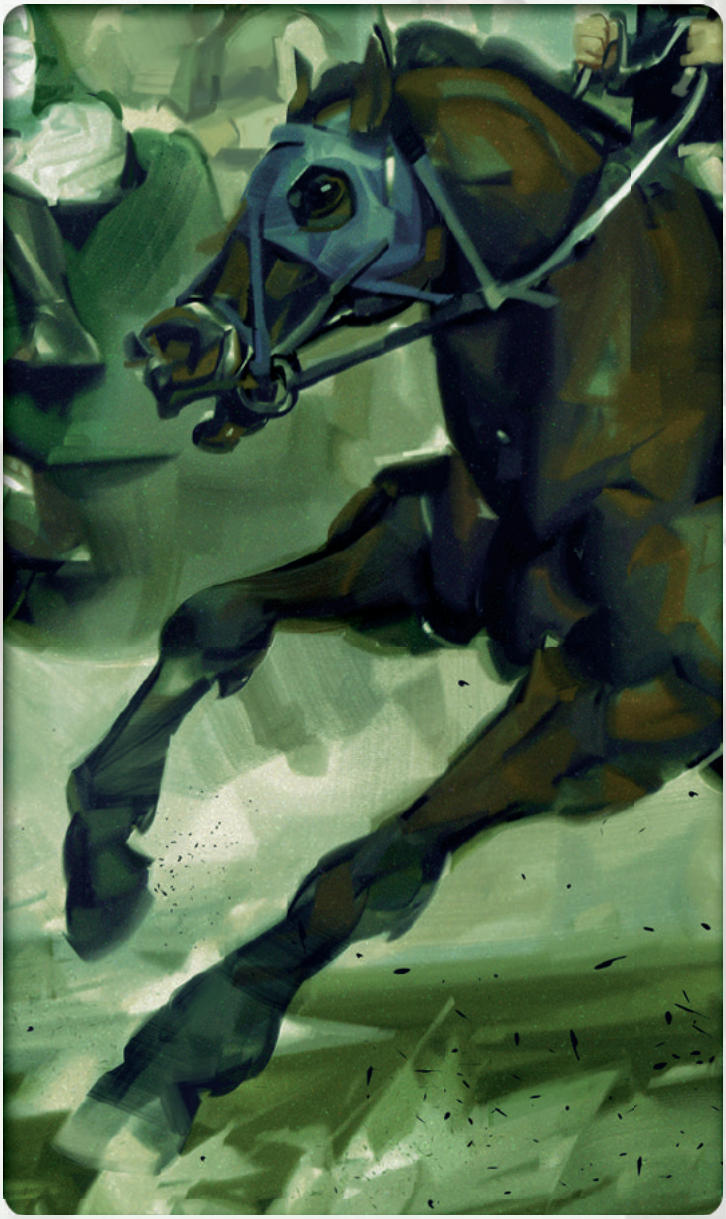
C.6) “Nek aan nek race” met een gele dobbelsteen:

Als je dit resultaat gooit met een gele dobbelsteen *(**en** dat is nog **niet** eerder gebeurd in deze race)* en je besluit deze dobbelsteen te kiezen, dan beweegt het paard dat **op dit moment op de tweede plaats ligt** naar voren, zodat het gelijk ligt met *(en boven)* het paard op de eerste plaats *(zie voorbeeld)*: Als een van de twee paarden die nu nek aan nek gaan, tijdens de race naar voren wordt bewogen door een dobbelsteen die erop geplaatst wordt, dan wordt dat fiche op de gebruikelijke manier voor het andere fiche geplaatst en gaan ze niet meer nek aan nek.

De paarden die nek aan nek aan de leiding gaan tellen als EEN gedeelde positie in de race. Als bijvoorbeeld *(in het voorbeeld boven)* twee witte dobbelstenen met een hoefijzer, of een rode dobbelsteen met dubbele hoefijzers op paard nummer 5 worden gelegd, dan passeert het zowel nummer 11 als nummer 20 en gaat het aan de leiding.

Bovendien – !! dit is belangrijk – **valt** het paard dat bovenaan ligt *(in dit voorbeeld nummer 11)* **terug** in de race en wordt het direct achter het onderste paard *(nummer 20)* geplaatst.

Als echter de beide paarden nog steeds nek aan nek aan de leiding gaan aan het einde van de race, dan wordt de uitkomst bepaald met een “finishfoto”: Er worden dan zes witte dobbelstenen gegooid voor het ene paard en de andere zes witte dobbelstenen voor het andere paard, waarbij het hoogste aantal hoefijzers wint. *(Bij een gelijke stand wordt er net zolang opnieuw gegooid tot er een winnaar is.)*



C.7) Heb je alleen blanco zijdes gegooid?

Zo’n uitkomst is erg onwaarschijnlijk als je een combinatie van witte, rode en groene dobbelstenen gooit, maar wel mogelijk. In dit geval gebeurt er niets in je beurt, maar wordt zoals gebruikelijk een dobbelsteen in deze race uit het spel genomen en worden de andere twee dobbelstenen doorgegeven aan de speler links van je.

Let op: Op de witte dobbelstenen telt het “Finish Line”-logo als een blanco zijde!

C.8) Ontevreden met je worp?

Je hebt het recht om tijdens je beurt helemaal niets te doen, ongeacht het resultaat van de drie geworpen dobbelstenen. In dit geval gebeurt er niets in je beurt, maar wordt zoals gebruikelijk een dobbelsteen in deze race uit het spel genomen en worden de andere twee dobbelstenen doorgegeven aan de speler links van je.

C.9) Wanneer eindigt de race?

De race eindigt wanneer een speler de laatste dobbelsteen uit de pool neemt en gooit, samen met de twee dobbelstenen die hij van een medespeler krijgt. Er wordt een dobbelsteen gekozen waarvan het resultaat wordt uitgevoerd en er blijven twee “ongebruikte” dobbelstenen over. Nu is de finishline gepasseerd en is de race afgelopen *(behalve als een (of twee) speler(s) een zwarte dobbelsteen met een hoefijzer heeft (hebben). In dat geval is (zijn) er een (of twee) extra speelbeurt(en))*. **Alle spelers noteren nu de uitkomst van de race.** We nemen aan dat dit de uitkomst is *(zie voorbeeld)*: Nummer 11 is de winnaar, gevolgd door nummer 5, nummer 20 en nummer 18.

C.10) Winst en verlies noteren:

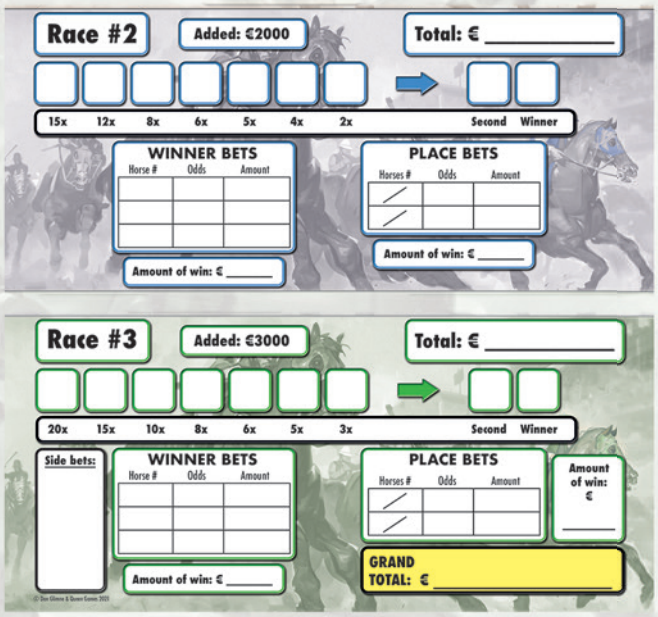
De spelers laten nu hun scorevel zien en berekenen hun winst en/of verlies.

Voorbeeld:
Omdat paard nummer 11 heeft gewonnen in het vorige voorbeeld en je had hier €400 op gewed tegen 3x de inzet, win je €1200 (Je winnend-weddenschappen op nummer 18 en nummer 3 zijn natuurlijk verloren.) Helaas heb je geen van je plaatsweddenschappen gewonnen, omdat paard nummer 5 als tweede eindigde in plaats van nummer 18 of nummer 20, waardoor je heel veel meer geld gewonnen zou hebben: Je resultaat ziet er als volgt uit op je scorevel:

Omdat je het hele startkapitaal van €1000 hebt ingezet (je had minder mogen inzetten als je dat gewild had), is je nieuwe kapitaal nu 1200 + 0 = €1200. Als paard nummer 18 als tweede was geëindigd, dan had je in plaats daarvan nu 1200 + 1400 = €2600 gehad…

HOE DE REST VAN HET SPEL VERLOOPT: DE TWEEDE EN DERDE RACE

Voordat de tweede race begint krijg je €2000 extra als wedkapitaal! In het voorbeeld hierboven wordt voor de tweede *(blauwe)* race bij Totaal **(Total/Kapital)** €3200 genoteerd. Deze tweede race verloopt op dezelfde manier als de eerste: Er worden zeven nieuwe paarden getrokken van de stapel en van links naar rechts open neergelegd. Alle spelers noteren nu de startopstelling en plaatsen in het geheim hun weddenschappen achter het zichtscherm *(als we verder gaan met het voorbeeld hierboven, dan mag je zoveel of zo weinig als je wilt inzetten van jouw €3200)* en houden hun scorevel afgedekt zodat niemand de weddenschappen kan zien. Alle 27 dobbelstenen worden weer in de pool gelegd en de startspeler is nu de speler die het meeste geld heeft na de eerste race *(bij een gelijke stand wordt dit de speler die, met de klok mee, het dichtst bij de vorige startspeler zit)*.



Na de tweede race worden winst en verlies weer berekend zoals hierboven en krijgt iedereen €3000 extra erbij als nieuw wedkapitaal. De derde en laatste race verloopt op dezelfde manier als hierboven maar met zeven nieuwe paarden van de stapel. *(Er zijn dus altijd drie paarden die in geen enkele race starten.)* De startspeler in de derde race is nu de speler die het meeste geld heeft na de tweede race *(bij een gelijke stand wordt dit de speler die, met de klok mee, het dichtst bij de vorige startspeler zit).*

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de derde race is afgelopen. Bij het berekenen van het eindtotaal rekenen de spelers ook losse weddenschappen (side bets) mee. De speler die het meeste geld heeft bij het Eindtotaal **(Grand Total/Gesammt Summe)** onderaan zijn scorevel, is de winnaar! Bij een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.

Tips van de auteur van het spel:

Let heel goed op tijdens de race, welke paarden jouw medespelers bevoordelen bij het veranderen van de volgorde en overweeg of je hier tegenin gaat of juist meewerkt; er is in dit spel veel inzicht nodig om het doel van de medespelers te begrijpen en ze, waar mogelijk, jou te laten helpen. Het is misschien interessant om te weten dat je in dit spel in theorie meer dan 20 miljoen euro kunt winnen…

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

FINISH LINE DOBBELSTENENOVERZICHT

Finish Line logo – dit telt als een blanco zijde en er gebeurt niets.

Hoefijzer – leg de dobbelsteen, met deze zijde naar boven, op een paardenfiche naar keuze. Als hier al zo'n witte dobbelsteen ligt of als het paard een favoriet *(F)* is, dan wordt het fiche **direct** ÉÉN positie naar voren verplaatst. Aanwezige witte dobbelstenen worden voor deze race uit het spel genomen. *(Rode en/of groene dobbelstenen op dit paardenfiche blijven erop liggen.)* Als je wilt, mag je een witte dobbelsteen leggen op het paard dat aan de leiding gaat.

Groene blanco zijde – er gebeurt niets.

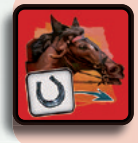
Outsider *(€ 1000, € 2000 of € 3000)* **–** plaats deze dobbelsteen op een paardenfiche naar keuze. Als het paard met deze dobbelsteen wint, dan krijgen alle spelers die gewed hebben **dat** dit paard **wint**, het bedrag dat op de dobbelsteen is aangegeven. Bij **plaatsweddenschappen** krijgen alle spelers de helft van het aangegeven bedrag, als het paard op de eerste of tweede plaats eindigt. Er mag maximaal **één** groene dobbelsteen op een paardenfiche liggen, nooit twee.

Losse weddenschap (Side bet) – de volgende speler die aan de beurt is wordt overgeslagen en moet jou €500 betalen voor een side bet *(dit wordt genoteerd als +€500 op het speciale veld van je scorevel en -€500 op het scorevel van de medespeler)*. Dit bedrag wordt verrekend aan het einde van het spel!

Extra beurt – leg deze dobbelsteen voor je op tafel en bewaar hem. Als de race volgens de normale regels beëindigd is, dan krijg je een extra beurt en leg je deze dobbelsteen op een paardenfiche naar keuze. Het effect is hetzelfde als van een witte dobbelsteen met een hoefijzer. Als er twee spelers zijn met zo'n dobbelsteen dan gebruiken ze deze in de volgorde van de beurt.

Gediskwalificeerd! – leg deze dobbelsteen op een paardenfiche naar keuze. Dit paard en de ruiter worden direct gediskwalificeerd wegens overtreding van de regels en het fiche wordt uit het spel verwijderd. **Alle dobbelstenen die op het fiche geplaatst zijn worden ook uit het spel verwijderd.** Deze dobbelsteen mag **NIET** op een stabiele draver *(S)* worden geplaatst!

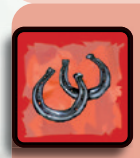
Voorkennis – neem twee dobbelstenen naar keuze, die al gebruikt zijn in deze race en uit het spel zijn genomen en leg deze terug in de pool, zodat ze door de spelers opnieuw gebruikt kunnen worden!



Tempowisseling – verplaats een witte dobbelsteen met een hoefijzer van een paardenfiche naar een ander fiche naar keuze. *Let op: Je mag **geen** dobbelsteen van een stabiele draver (S) nemen!*

Zwepen – de jockey wordt gewaarschuwd om zijn paard niet met een zweep te slaan. Leg deze dobbelsteen op een paardenfiche naar keuze *(maar **niet** op een stabiele draver (S)!)* Als er later nog een zelfde dobbelsteen op het fiche wordt gelegd, dan wordt dit paard direct gediskwalificeerd en worden het fiche en **alle** dobbelstenen die erop liggen, uit het spel genomen!

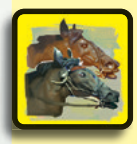
Rode blanco zijde – er gebeurt niets.



Dubbel hoefijzer – leg deze dobbelsteen op een paardenfiche naar keuze en verplaats dit fiche direct **één** positie naar voren; De rode dobbelsteen wordt dan deze race uit het spel genomen. Als er andere dobbelstenen op het fiche liggen, dan blijven die erop liggen.

Ruiterhelm – verplaats een paardenfiche naar keuze **TWEE** posities naar voren, maar **alleen** als het een favoriet *(F)* is of als er al een witte dobbelsteen met een hoefijzer op ligt. *(Als dat niet het geval is dan mag je een dobbelsteen met dit resultaat niet op het fiche leggen.)* Als het gekozen paard op de tweede plaats ligt dan beweegt het **één** positie naar voren en gaat het nu aan de leiding. De gele dobbelsteen wordt deze race uit het spel genomen *(net als een witte dobbelsteen op het fiche.)* Je mag **geen** gele dobbelsteen met een ruiterhelm leggen op het paard dat momenteel aan de leiding gaat.

Hinder – kies drie paardenfiches, **die naast elkaar moeten liggen**, en leg ze in een nieuwe **volgorde naar keuze**. Dobbelstenen die op fiches liggen blijven erop liggen. Je mag 2 paarden kiezen die nek aan nek aan kop gaan en dit beëindigen maar je mag **niet** een nek aan nek race **veroorzaken**!



Nek aan nek race – het paard dat op dit moment op de tweede plaats ligt beweegt naar voren, zodat het gelijk ligt met het paard op de eerste plaats! Let op dat dit resultaat van de gele dobbelsteen slechts **EENMAAL** per race gebruikt mag worden. Als het opnieuw gegooid wordt, dan telt het als blanco. Als de twee paarden op de finishlijn nog steeds nek aan nek gaan, dan wordt de winnaar bepaald met een "finishfoto" – *zie de uitleg in de spelregels.*

Snelheidsverlies – kies een paardenfiche dat direct **twee posities terugvalt** en alle dobbelstenen verliest die er eventueel op geplaatst zijn; deze dobbelstenen worden deze race uit het spel genomen. Je mag **geen** paard kiezen dat op dit moment op de laatste of een na laatste plaats ligt.

Let op dat dobbelstenen, die op paardenfiches geplaats worden, NIET op de velden met een "F" of "S" gelegd worden!